Ivarí
LIVRET DE RÈGLES

= INTRODUCTION =

Les territoires changent, le vent façonne les dunes et le soleil transforme les oasis en déserts. Les civilisations continuent de se déplacer, les traditions évoluent et les tribus changent.

Au fil du temps, les civilisations anciennes migrent pour explorer d'autres terres, laissant derrière elles leurs souvenirs mystiques et leurs sanctuaires.

La nature grandit et s'étend sur les ruines abandonnées au fil des ans, anéantissant chaque parcelle de trace humaine, créant un sol fertile et transformant des biomes entiers.

= APERÇU DU JEU =

Cette extension Iwari vous offrira plusieurs nouvelles façons de jouer au jeu en introduisant de nouvelles cartes avec des règles spéciales, un ensemble de nouvelles missions et de nouveaux exploits.

Avec cette extension, vous pourrez jouer en mode solo et en mode coopératif.

= CONTENU =

1 livret de règles

3 plateaux (carte du monde Iwari) recto-verso

16 cartes expédition

4 montagnes en bois et 2 icebergs en bois

5 jetons territoire contesté

1 jeton détermination

1 exploit : vénération

3 cartes vénération

5 jetons d'or de vénération

1 exploit : courage

1 jeton métal premier Joueur

8 totems du néant

21 ruines du néant en bois

12 cartes biome du néant

12 jetons revendication (mode solo)

= ATLAS =

= TERRES FLOTTANTES =

- Suivez les règles du jeu de base.
- Les totems ne peuvent pas être placés sur le biome de la toundra.
- Les connexions servent également de routes pour la création de colonies.

Mode Solo/Coop :

- Chaque fois qu'une ou plusieurs toundras sont jouées pendant le tour d'un joueur, une ruine du néant est placée sur le territoire de la toundra.
- Toutes les ruines du néant sur le territoire de la toundra sont considérées comme adjacentes et forment des colonies sans tenir compte de leur emplacement.
- À n'importe quel moment si le néant crée une colonie de 8 ruines ou plus le long de la route, le néant gagne.

= MASSIF GLACIER =

- Suivez les règles du jeu de base.
- Les connexions 1 et 11 se trouvent sur les mêmes territoires.

Mode Solo/Coop :

- Suivez les règles du jeu solo/coop

= ÎLE OUBLIÉE =

Mise en place supplémentaire :

- Placez une ruine du néant sur chacun des cercles violets sur le plateau.
- Les montagnes ne sont pas utilisées sur cette carte.

Règles spéciales :

- Les connexions sont bloquées par des ruines pouvant être débloquées si elles sont remplacées par une tente de tribu, ces connexions ne rapportent qu'un seul point si déverrouillées. Pour placer une tente sur l'emplacement d'une ruine, jouez deux cartes biome de la même couleur en fonction de l'icône figurant sur la case de la ruine. Les joueurs gardent les ruines qu'ils débloquent.
- À la fin de la partie, chaque jeton ruine vaut 1 point de victoire.
- Les liaisons servent également de routes pour la création de colonies.

Mode Solo/Coop :

- Les ruines ne sont pas installées lors de la mise en place contrairement au mode multijoueur.
- Lorsque vous choisissez un placement pour une ruine du néant pendant l'action néant (à l'exclusion d'infection et corruption), donnez la priorité aux cases de tentes violettes.
- Si à la fin de la partie, il y a plus de ruines du néant que de tentes sur les cases de tente violettes, le néant gagne.

= LES CHEMINS INEXPLORÉS =

Mise en place supplémentaire :

- Placez cinq totems du néant sur le territoire violet au centre de la zone de jeu du plateau.
- Les montagnes ne sont pas utilisées sur cette carte.

Règles spéciales :

- Pendant leur tour, les joueurs peuvent utiliser une de leurs actions disponibles pour déplacer un Totem du néant dans un territoire différent en suivant ces deux règles de placement :
  1. Biome du néant vers tout autre biome : jouez deux cartes du biome de destination.
  2. Un biome (qui n'est pas un biome du néant) à un biome différent : jouez une carte de chaque biome impliqué.

Le placement du totem suit les restrictions du jeu de base. Déplacer un totem du néant permet toujours aux joueurs de placer une de leurs pièces sur le même territoire de destination en jouant la carte biome correspondante.

Le joueur utilise 2 cartes du biome forêt (vert) pour déplacer un totem du territoire violet vers un territoire forêt (vert).

Le joueur utilise 1 carte biome forêt (verte) et 1 carte biome glaciers (bleue) pour déplacer un totem du néant d'un territoire forêt (vert) à un territoire glacier (bleu).

Mode Solo/Coop :

- Les totems du néant ne sont pas placés sur le territoire violet au centre du plateau.
- Lorsque le néant a besoin de placer un totem sur n'importe quel territoire pendant une infection ou une corruption, le totem sera placé sur le territoire violet à la place.
- Les joueurs peuvent utiliser une de leurs actions disponibles pour déplacer un totem du néant du territoire violet vers tout autre territoire, en jouant deux cartes biome du biome de destination.
- A tout moment, si le néant place un cinquième totem sur le territoire violet, le néant gagne.

= LA LONGUE ROUTE =

- Suivez les règles du jeu de base.
- À la fin de la partie, comptez la majorité des tentes placées sur la route violette comme si c'était un territoire.

Mode Solo/Coop :

- Lorsque vous choisissez un placement pour une ruine du néant pendant l'action du néant, donnez la priorité à la route violette.
- Si à la fin de la partie, il y a plus de ruines du néant que de tentes sur la route violette, le néant l'emporte.

= LE NÉANT =

Mise en place :

- Cette carte peut être jouée jusqu'à six joueurs.
- Placez un jeton territoire contesté sur chaque case correspondante du plateau.
- Ajoutez les cartes néant au paquet de cartes biome.
- Donnez le jeton de détermination au dernier joueur.
- Les montagnes ne sont pas utilisées sur cette carte.

Règles spéciales :

- Territoires contestés : pour déplacer un jeton territoire contesté, les joueurs doivent utiliser deux cartes de la même couleur de l'un des biomes reliés par un jeton territoire contesté. Le jeton est placé sur le biome correspondant aux cartes utilisées, sur la zone inconnue, en retournant le jeton sur le côté le plus sombre et en plaçant une tente dessus.
- Jeton détermination : le joueur qui détient le jeton peut l'utiliser pour placer une seconde pièce sur un territoire inexploré en utilisant la carte correspondante. Après l'avoir utilisé, le jeton de détermination est passé au joueur à droite.
- Les cartes expédition ne sont pas utilisées sur cette carte.

Le joueur utilise 2 cartes biome forêt (vert) pour placer une tente sur le territoire forêt (vert) en retournant le jeton du territoire contesté et en le plaçant sur le territoire forêt (vert) ; une fois le jeton territoire contesté placé, le joueur place la tente sur ce dernier.

= CARTES EXPÉDITION =

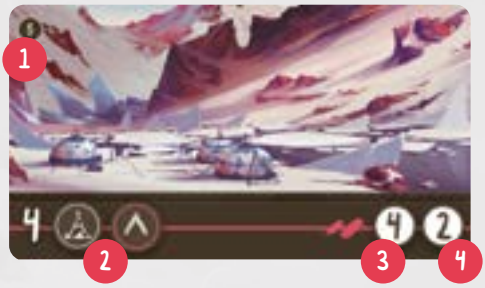
Mise en place :

- Mélangez les 16 cartes expédition et placez-en 3 à côté du plateau de jeu.

Règles spéciales :

- Le premier joueur à réussir l'expédition en accomplissant la mission en bas à gauche de la carte, place la carte expédition devant lui et obtient immédiatement le nombre de points indiqué dans le premier cercle du coin inférieur droit de la carte. Le deuxième joueur qui réalise la même expédition gagne immédiatement les points indiqués sur le deuxième cercle en bas à droite de la carte et retire la carte du jeu. Aucun autre joueur ne pourra accomplir cette expédition.
  - **1~5 :** gagnez des points de victoire en ayant au moins 4 tentes dans les biomes de cette couleur.
  - **6 :** gagnez des points de victoire en ayant au moins 1 tente dans chacun des cinq biomes.
  - **7 :** gagnez des points de victoire en ayant la majorité de tentes dans 3 territoires différents
  - **8~12 :** gagnez des points de victoire en ayant au moins 2 totems dans les biomes de cette couleur
  - **13 :** gagnez des points de victoire en ayant au moins 1 totem dans chacun des cinq biomes

- **14 :** gagnez des points de victoire en ayant la majorité de totems dans 3 territoires différents
- **15 :** gagnez des points de victoire en ayant une colonie de cinq tentes ou plus
- **16 :** gagnez des points de victoire en ayant 3 tentes sur les croisements de routes (des cases tente reliant 3 routes)



1. Numéro de carte
2. Mission
3. Première récompense
4. Deuxième récompense

= EXPLOITS =

À la fin de la partie, les exploits multiplient le décompte de base des tentes ou des totems, selon le nombre et les exploits placés sur le territoire décompté.

1 exploit	x2
2 exploits	x3
3 exploits	x4
4 exploits	x5

En accomplissant certaines tâches, les joueurs sont autorisés à placer des exploits sur la carte en suivant des règles de placement spécifiques.

Vous pouvez utiliser un ou plusieurs de ces exploits avec les exploits du jeu de base.

COURAGE : le premier joueur à explorer le dernier territoire inexploré de la carte peut placer l'exploit courage, pouvant être placé à côté d'un autre pion exploit sur la carte s'il y en a, sinon défaussez-le.

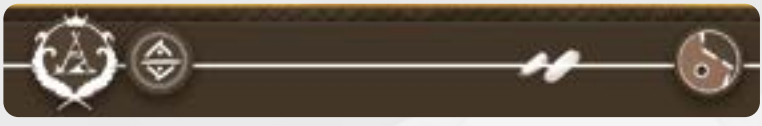
Décompte spécial : annule le multiplicateur de points de l'exploit le plus proche.

VÉNÉRATION : le pion vénération avec quelques éléments supplémentaires permet aux joueurs d'utiliser cet exploit en trois variantes différentes.

Mise en place : choisissez une des trois cartes vénération.

À la fin de la partie, le joueur avec la majorité de tentes sur les routes sans issue, peut placer l'exploit vénération sur un territoire de son choix. En cas d'égalité, défaussez-le.

Multiplicateur de score : copiez le décompte de base des tentes.



Mise en place : ne l'utilisez que sur la carte du néant.

À la fin de la partie, le joueur ayant le plus grand nombre de tentes sur des jetons territoire contesté, peut placer l'exploit vénération sur tout territoire contesté où se trouve une de ses tentes. En cas d'égalité, Défaussez-le.

Multiplicateur de score : copiez le décompte de base des tentes.

Mise en place : Placez les jetons dorés vénération au hasard sur les cases totem correspondant au type de biome. À la fin de la partie, le joueur avec la majorité des totems en plus des 5 jetons dorés vénération peut placer l'exploit vénération sur toute connexion totem. En cas d'égalité, défaussez-le.

Multiplicateur de score : Copiez le décompte de base des totems.

Exemple de décompte des tentes avec les exploits :

La tribu de la toundra (joueur rouge) détient la majorité des tentes et marque un total de 5 points. La tribu de la côte (jaune) détient le deuxième plus grand nombre de tentes et marquera 3 points.

En raison de la présence de deux exploits Union et d'un exploit Courage, le décompte de base des tentes est multiplié par un total de x2.

La tribu rouge a un total de 10 points (5x2) et la tribu jaune a un total de 6 points (3x2).

= SOLO =

Lisez les règles du jeu de base avant de passer aux règles du mode solo.

Le mode solo peut être joué avec toutes les cartes à l'exception de la carte du néant.

Les exploits et les cartes expédition ne peuvent pas être utilisés dans le jeu solo.

= MISE EN PLACE =

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Choisissez une couleur et prenez toutes les tentes et tous les totems de cette couleur.
3. Placez tous les totems du néant, ruines du néant et jetons revendication à côté du plateau de jeu.
4. Placez le marqueur de score de connexion de totem (pendant le jeu solo, il sera appelé le pion néant) sur la connexion numéro 1.
5. Mélangez toutes les cartes biome, à l'exception des cartes biome du néant et prenez trois cartes du paquet, comme main de départ. Puis révélez les 4 premières cartes et placez-les près de la pioche (ce sera la réserve).
6. Divisez le paquet en quatre paquets identiques, insérez 3 cartes biome dans chaque paquet. Mélangez chaque paquet séparément, puis empilez-les ensemble. Cette pile sera le deck du Biome.

CONTRÔLE DU TERRITOIRE

Si une tente est placée sur la dernière case disponible d'un territoire exploré, le territoire est immédiatement compté.

Pour compter un territoire, partez des tentes/ruines. La tribu avec la majorité des tentes/ruines gagne un totem virtuel (qui ne sera pas placé dans la pile, mais comptera quand même pour le décompte des points). Lorsque le totem virtuel est "placé", vous êtes prêt à décompter les totems.

La tribu avec la majorité des totems (totem virtuel compris) prend le contrôle du territoire, en plaçant un jeton revendication sous les totems, du côté blanc si le joueur prend le contrôle du territoire et du côté violet si le néant prend le contrôle du territoire. Ce territoire est considéré comme fermé.

En cas d'égalité, le néant revendique la victoire.

Le néant gagne toutes les égalités même lorsqu'un territoire ne contient pas de tentes/ruines ou de totems.

Le joueur et le néant ont chacun 1 totem, mais comme le joueur a la majorité des tentes, il gagne 1 totem virtuel, gagnant ainsi la majorité de totems sur le territoire des glaciers (bleu). Par conséquent, le joueur revendique la victoire sur ce territoire.

Le joueur a 1 totem et le néant a 0 Totem. Le néant cependant, a la majorité des ruines et gagne 1 totem virtuel. Puisque le néant remporte l'égalité, il obtient la majorité des totems sur le territoire des glaciers (bleu). Par conséquent, le néant revendique la victoire sur ce territoire.

SÉQUENCE D'UN TOUR

1. Action du joueur
2. Action du néant
3. Refaire sa main
4. Réapprovisionner la réserve

1. ACTION DU JOUEUR

Pendant votre tour, réalisez votre action normalement en suivant les règles du jeu de base.

Passer votre action si votre main est composée de 3 cartes biome du néant.

Les cartes biome du néant ne peuvent pas être utilisées comme jokers.

2. ACTION DU NÉANT

Après votre tour, vous devez jouer un tour au nom de la tribu du néant en suivant les règles du jeu de base.

Cette action peut être faite en utilisant au moins une de vos cartes restantes en main.

Si vous vous retrouvez avec une main vide, le tour de la tribu du néant n'a pas lieu.

Si vous êtes forcé ou si vous voulez jouer une ou plusieurs cartes du néant, vous devrez placer les cartes utilisées face visible au-dessus de la réserve.

Si une ou plusieurs cartes du biome du néant sont jouées, le néant n'effectue qu'une seule infection. S'il y a 4 cartes ou plus de biome du néant au-dessus de la réserve, le néant effectue une corruption.

Si une tente est placée sur la dernière case disponible d'un territoire exploré, le territoire est immédiatement décompté.

Le joueur utilise 2 cartes du néant et les place au-dessus de la réserve. Le néant effectue une seule infection.

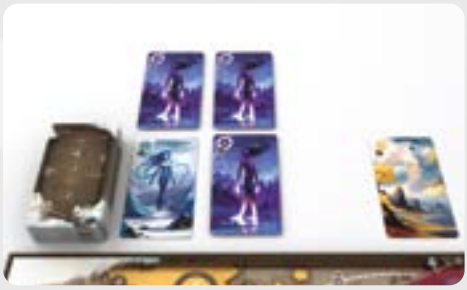
La réserve contient 3 cartes du néant. Le joueur utilise 3 cartes du néant et les place au-dessus de la réserve. Puisque 4+ cartes du néant sont maintenant visibles, le néant effectue une corruption.

3. REFAIRE SA MAIN

Refaites votre main en suivant les règles du jeu de base.

4. RÉAPPROVISIONNER LA RÉSERVE

La réserve est reconstituée à 4 cartes face visible seulement après avoir refait votre main.



Si pendant le réapprovisionnement une carte biome du néant est révélée, le jeu s'arrête et le néant effectue une infection.

Si la réserve affiche 3 cartes biome du néant face visible et qu'une quatrième carte biome du néant est révélée, le néant effectue une corruption.

= ACTIONS SPÉCIALES DU NÉANT =

INFECTION DU NÉANT

Lorsque le néant effectue une infection, considérez le numéro de connexion où se trouve le pion du néant.

L'infection aura lieu sur tous les territoires incomplets liés à ce numéro de connexion.

Pour chaque territoire incomplet, effectuez les actions suivantes :

- Placez un totem du néant en suivant les règles du jeu de base.
- Si un totem du néant ne peut pas être placé, placez une ruine sur la case disponible la plus proche d'une ruine déjà positionnée (En cas d'égalité, vous choisissez le placement de la ruine).

Le néant est en train de réaliser une infection. Dans le territoire de la côte (Jaune), le néant ne peut pas placer de totem, étant donné que le nombre maximum de tentes est 2, donc le néant placera une ruine. Dans le territoire des glaciers (Bleu), le néant placera un totem, étant donné que la majorité de tentes est 2 et qu'il y a seulement 1 totem déjà présent dans le territoire.

Après avoir infecté les deux territoires, le pion du néant devra être déplacé vers le numéro supérieur suivant, si le pion du néant est au numéro le plus élevé de la carte, il devra être replacé sur le 1. Si le pion du néant se trouve sur un numéro de connexion qui relie deux territoires comptés, le pion du néant passera au numéro suivant (dans l'ordre croissant).

Si une ruine est placée sur la dernière case disponible d'un territoire exploré, le territoire est immédiatement décompté.

CORRUPTION DU NÉANT

Réaliser une infection.

Avant de déplacer le pion du néant au prochain numéro de connexion disponible, décomptez les deux territoires, puis procédez au placement du pion du néant sur le prochain numéro disponible.

Le néant est en train d'effectuer une corruption. Le néant effectuera une infection et immédiatement après les territoires seront décomptés, même si les territoires ne sont pas complètement explorés.

Sur le territoire de la côte (jaune), le joueur a la majorité de totems. Par conséquent, le joueur revendique la victoire sur ce territoire.

Sur le territoire des glaciers (bleu), le néant et le joueur ont le même nombre de totems et de tentes/ruines. Puisque le néant remporte toutes les égalités, il revendique la victoire sur ce territoire.

Récupérez les cartes du néant qui ont activé la corruption, placez une de ces cartes à côté du plateau de jeu et mélangez le reste dans le paquet de cartes, à l'exclusion de la défausse.

Si la corruption a été activée par des cartes du néant dans la réserve ; lors du réapprovisionnement, le néant effectuera une infection pour chaque carte du néant révélée par la suite en suivant les règles du jeu de base, incluant une corruption supplémentaire si quatre cartes du néant sont révélées.

= RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES =

1. Vous pouvez jouer une carte d'un biome complètement exploré pour passer une action du néant.
2. Quand le néant crée une colonie, la partie s'arrête et le néant réalise immédiatement une action gratuite (en suivant les règles de l'infection) sur le territoire qui contient la majorité des ruines faisant partie de la colonie. En cas d'égalité, vous choisissez l'emplacement de la ruine. Après cette action, le pion du néant ne changera pas de place.

Lorsqu'une action gratuite de colonie est utilisée, placez les ruines sur le côté, pour indiquer que la colonie ne peut pas être utilisée à nouveau pour obtenir une action gratuite.

3. Lorsque vous créez une colonie, vous pouvez décider d'effectuer une action gratuite (en suivant les règles du jeu de base, sans avoir besoin d'utiliser une de vos cartes) dans un des territoires où la colonie est construite. Quand une action gratuite de colonie est utilisée, placez les tentes sur le côté, pour indiquer que la colonie ne peut pas être utilisée à nouveau pour obtenir une action gratuite.
4. Vous pouvez jouer une carte d'un biome complètement exploré afin de déplacer un de vos totems ou tentes d'un territoire de ce biome à tout autre biome de votre choix.

   Pour déplacer un de vos totems placés, il ne doit pas y avoir de totem du néant placé dessus.

   Déplacer une pièce d'un biome déjà compté vers un autre biome, ne permettra pas que le territoire soit à nouveau décompté, même s'il dispose d'une nouvelle case de tente ou de totem disponible.

Le joueur utilise 1 carte désert et 2 cartes toundra (qui vaudront 1 carte désert) afin de déplacer 2 pièces du territoire du désert (orange) vers tout autre territoire. Puisque le totem du néant est sur les totems jaunes, le joueur ne pourra pas le déplacer et déplacera alors 2 tentes à la place. Ensuite, le néant passera son tour étant donné que le joueur a utilisé toutes ses cartes en main.

5. Si le pion du néant se trouve sur un numéro de connexion qui relie deux territoires décomptés, le pion du néant passe au numéro de connexion suivant (dans l'ordre croissant).

= FIN DE LA PARTIE =

La partie se termine quand :

- Tous les territoires ont été décomptés.
- Si le néant où vous devez effectuer une action, mais n'avez pas la pièce pour le faire. Dans ce cas, la partie se termine et vous procédez au décompte de tous les territoires.
- Quand après une corruption, il y a 3 cartes du néant à côté du plateau de jeu. Dans ce cas, la partie se termine et vous procédez au décompte de tous les territoires.
- Chaque fois que le néant fait une colonie de 10 ruines ou plus le long d'une route, le néant gagne.

Si le néant a le contrôle de 3 territoires ou plus, vous perdez la partie.

Vous pouvez rendre le jeu plus ou moins difficile en augmentant ou en diminuant le nombre de territoires nécessaires pour que le néant gagne automatiquement.

= MODE COOPÉRATIF 2 JOUEURS =

Suivez les règles du jeu Solo avec les changements suivants :

= MISE EN PLACE =

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend toutes les tentes et totems de cette couleur.
2. Placez tous les totems du néant, ruines du néant et jetons de revendication à côté du plateau de jeu.
3. Mélangez toutes les cartes biome, à l'exception des cartes biome du néant. Chaque joueur prend trois cartes de la pioche, comme main de départ, puis un joueur révèle les 4 premières cartes de cette pioche pour les placer face visible à côté de la pioche (ce sera la réserve).

= PRINCIPES DU JEU =

SÉQUENCE DU TOUR

1. Action du joueur
2. Action du néant
3. Refaire sa main
4. Réapprovisionner la réserve

Après avoir réapprovisionné la réserve, c'est au joueur suivant de jouer.

Pendant la partie, les joueurs peuvent communiquer librement mais ne doivent pas dire explicitement à l'autre joueur les cartes qu'ils ont en main.

Suivez les règles du jeu de base lorsque vous placez des tentes et des totems de tribu.

Les tentes et les totems des deux joueurs comptent comme faisant partie d'une tribu unique, pendant le décompte des points.

La tribu de la toundra (rouge) place une tente sur la dernière case disponible du territoire de la forêt (vert). Après ce déplacement, le territoire de la forêt est complètement exploré et doit être décompté. Puisque dans une partie à 2 joueurs, les tentes et les totems des deux joueurs font partie de la même tribu, ils détiennent la majorité sur le néant, revendiquant la victoire dans le territoire de la forêt (vert) avec un total de 3 tentes (2 rouges + 1 jaune).

= FIN DE LA PARTIE =

La partie se termine quand :

- Tous les territoires ont été décomptés.
- Si le néant où vous, devez effectuer une action mais que vous n'avez pas la pièce pour le faire. Dans ce cas, la partie se termine et vous procédez au décompte de tous les territoires.
- Quand après une corruption, il y a 3 cartes du néant à côté du plateau de jeu. Dans ce cas la partie se termine et vous décomptez tous les territoires.
- Chaque fois que le néant fait une colonie de 10 ruines ou plus le long d'une route. Dans dans ce cas, le néant gagne.

Si le néant a le contrôle sur un ou plusieurs territoires, vous perdez la partie.

Vous pouvez rendre le jeu moins difficile en augmentant le nombre de territoires nécessaire pour que le néant gagne automatiquement.

CRÉDITS

Auteur : Michael Schacht
Illustrateur : Mateusz Mizak
Éditeur : ThunderGryph Games
PM et direction artistique : Gonzalo Aguirre Bisi
Correction du jeu et conception du mode solo : Pierpaolo Paoletti
Vérification des règles : Cristina Aguirre Bisi et Jacob Coon
Conception graphique : Daniel Tosco
Maquettes : Erick Tosco
Grâce au soutien de : Cristina Bisi, José Ortega, Luis González et Veronica Emer
Site Web : www.thundergryph.com

Traduction française :
Board Game Circus

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2019 ThunderGryph Games, Tous droits réservés.